



Bilan journée d'échange : le jeu en EEDD

Programme de la journée :

9h00 – Présentation des participants
9h15 – Définition commune du jeu
10h00 – Réflexion sur la place du jeu en éducation à l'environnement
Pause
10h45 – Et si on jouait ? Partage et découverte de différents jeux utilisés en EEDD.
Merci d'apporter vos jeux !
12h45 _ Déjeuner partagé
14h00 – Jeu redynamisant
14h15 _ Travail en groupe : Méthode pour créer son propre jeu (à partir de l'existant ou de notre créativité)
- Les questions-clés à se poser lorsque l'on veut créer ou adapter un jeu
- Mise en pratique à partir d'un contexte donné
16h15 _ Restitution
16h45 _ Bilan et perspectives

Définition du Jeu : (propre aux participants)

Le jeu c'est...	Le jeu ce n'est pas....
• Du plaisir • Rencontrer l'autre • Un moment agréable • Découvrir • Une activité ludique permettant la découverte du monde • Un apprentissage ludique	• Un paquet de règles à appliquer consciencieusement « derrière ses lunettes » • sans intérêt pédagogique • un truc théorique ennuyant • juste une animation • se prendre la tête

• Un outil pour comprendre le monde • rigolo • Un mouvement avec un imaginaire et du plaisir • un espace de relation qui ouvre grâce à la déesse de la spontanéité (détente , plaisir, joie, curiosité)	• la contrainte • ne doit pas être rébarbatif • que pour les enfants • pas facile à animer (compréhension des consignes..) • se prendre au sérieux
Le réel La liberté l'absence de contrainte	

Selon Gilles Brougère, le jeu possède cinq caractéristiques principales : il y a une règle, des décisions à prendre, ça se passe au deuxième degré (on fait semblant), le résultat n’est pas connu d’avance et c’est une activité frivole (protégée du risque).

Selon Roger Caillois c'est une activité qui doit être :

1. *Libre* : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique
2. *Séparée* : circonscrite dans les limites d'espace et de temps
3. *Incertaine* : l'issue n'est pas connue à l'avance
4. *Improductive* : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse)
5. *Réglée* : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires
6. *Fictive* : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde

Les différents types de jeux :

Brainstorming des différents types de jeux : coopératif, de plateau,de cartes, spontané/défi, de rôle, de groupe, symbolique, de découverte, éducatif, pédagogique, de connaissances, de relaxation/retour au calme, de mots, juste pour jouer, d'éveil, d'adresse, psychomoteur, d'eau, de lumière, de cohésion, de présentation, de collection, petit jeu con ou dangereux, compétitif, lucratif, vidéo, sportif, olympique, en réseau, individuel/collectif, de l'oie, sur-dimensionné, d'échec, de plein air, de piste, de société, d'aventure, de théâtre, de détente, quizz, de stratégie, de réflexion, adapté, d'écoute, d'orientation, de plage, de balle, d'équipe, imaginaire.....

On retrouve différentes catégories (un jeu peut s'inscrire dans chacune d'entre elle):

Jeux d'adresse et ou sportif :

ex : jeu de bille,marelle...

Jeu symbolique :
faire semblant , changer l'identité
Social ou celle d'un objet
ex : jouer au papa et à la maman

Jeu d'émulation :
Compétition pour trouver l'unique solution
ex : jeu de l'oie , puzzle, question pour Un champion

Jeu de simulation :
Situation complexe rendu « jouable »
- jeu de plateau
- jeu sur ordinateur
-jeu de cartes (mille bornes..)
-jeu coopératif
-Jeu de rôle

Jeu coopératif:	**Jeu Compétitif:**
- Les joueurs ont un objectif commun à atteindre : un ennemi à vaincre (sorcière, pollution) un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil) une équipe à battre - Les joueurs ne sont pas seuls les uns contre les autres : ils jouent en équipes de 3 ou 4 partenaires solidaires. -Tout le monde gagne ou tout le monde perd. -Il existe une ou plusieurs possibilités d'entraide entre les partenaires : des échanges, des dons, la construction d'une stratégie d'équipe	-Gagner/Faire mieux/Eliminer -La compétition-émulation une confrontation constructive un facteur d'éducation à la vie sociale ,s'affirmer, se dépasser -La compétition-exclusion Dangereuse quand correspond à la loi du plus fort Disparition du plaisir de jouer Satisfaction d'avoir été le plus fort Colère d'avoir perdu = Comportements destructeurs

Source occe(office central de la coopération a l'école) association départementale de la Sarthe

La place du Jeu en EEDD :
Recueil de la mise en situation : Le Graine Midi Pyrénées veut interdire le jeu en EEDD qu'avez vous à lui dire ?:

« si le coeur ne s'émerveille pas, l'oeil ne voit pas », « jouer c'est pas gagner », « Lire, écrire, compter...et jouer ! C'est différent et complémentaire. Découvrir, s'émerveiller, comprendre..en jouant ...l'éducation nationale avec nous » , « si jeu prend du plaisir, jeu découvre mon environnement et jeu peux le respecter! », « si l'environnement c'est la vie : pas de vie sans jeu ! », « le jeu c'est l 'éducation à la vie, la vie c'est aujourd'hui et demain », « sans jeu la graine pourrit », « le jeu c'est sérieux », « le jeu c'est la graine de l'éducation à l'environnement », « le Graine tu triches respecte les règles! », « liberté de jouer, liberté d'imaginer », « les jeux pour rayonner, entrainer... », « jouer pour découvrir, rencontrer les autres et agir », activer ses sens stimulés par les échanges !!! »

Grille pour concevoir un jeu constituée par les participants :

Se poser les questions :

- du public (âge/nombre/compétence/d'où vient il?)
- objectifs (apprentissage/divertissement/adresse/lien social)
- Budget /partenaires/Diffusion/légitimité/Reproductibilité (dans d'autres circonstances)
- jeu en équipe ou pas
- contenu : présentation (com') , conditionnement, mode d'emploi, durée
- quel type de jeu ? - jeu de plein air – stratégie – coopératif/compétitif – collectif/individuel
- le contexte : commande, quel est la cadre, contraintes
- test : qui, combien, grille d'évaluation
- place de l'animateur (arbitre...)
- support, espace....

Sitographie :

Définition du jeu :	**La place du jeu en éducation à l'environnement :**
http://www.ndegrandmont.webatu.com/ http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu Le rôle des jeux pédagogiques: http://www.iteco.be/Pourquoi-faire-appel-a-des-jeux	Institut de formation et de recherche en éducation à l'environnement : http://ifree.asso.fr/papyrus.php?site=1&menu=61&action=8&id_fiche=207 Lettre du Graine poitou charente sur le jeu : http://www.grainepc.org/spip.php?article439

Grille pour créer un jeu : **source remodifiée : http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/faitesvosjeux.htm#je_sais**

LEÇON 1 : déterminer l'objectif ,le thème en fonction du public

Commencer par bien savoir ce qu'on veut faire passer est fondamental. C'est la première garantie contre la tentation de faire un jeu « totalitaire » (qui veut tout simuler avec des règles de 50 pages). Il est vivement conseillé de rédiger son objectif… comme pour une situation pédagogique ordinaire ! Vise-t-on plutôt un objectif comportemental, méthodologique, notionnel

LEÇON 2 : jeu d'émulation ou de simulation ?: type du jeu?

Créer un jeu d'émulation est beaucoup plus simple, mais l'objectif portera avant tout sur des connaissances factuelles plus que sur du comportemental.

LEÇON 3 : penser l'intégration dans la séquence

A quel moment ce jeu va-t-il se placer ?(en fonction des objectifs pédagogiques) En début de séquence, en cours, à la fin ? Quelle est la relation du jeu et de l'évaluation dans la séquence : le jeu est l'évaluation ? Combien de temps consacrer à ce jeu ?

LEÇON 4 : les paramètres à jouer (étape cruciale)

Il faut circonscrire avec précision ce que le public va manipuler dans le jeu. Pour le jeu d'émulation, il suffit de dresser une liste des savoirs que l'on veut que le public s'approprie. Pour le jeu de simulation, la tâche est plus ardue : il faut d'abord lister les paramètres de la simulation et construire un organigramme qui les mette en relation. Un trop grand nombre de paramètres à gérer conduira à un jeu réaliste mais peu jouable…

LEÇON 5 : se documenter … ludiquement.

En cherchant bien, il y a toujours un jeu existant qui a traité du même thème ou qui offre un mécanisme transposable.

LEÇON 6 : la règle d'un jeu d'émulation

Nous voici au cœur de la création : quels sont les mécanismes précis du jeu ?Pour le jeu d'émulation (et surtout pour les jeux de questions-réponses), les points de règles sont assez faciles à définir :

- l'objectif du jeu : redonner une réponse supposée être connue (de mémoire) ? trouver une réponse en se documentant ? produire une information ? classer des informations ? parcourir un chemin semé d'obstacles ?
- qui prépare les questions ?
- qui joue ? (tous les enfants individuellement ou par équipes, un enfant ou une équipe à chaque séance…)
- qui arbitre ? (l'animateur, un enfant…).
- quel est le tour de jeu ? (chacun son tour, système de défi entre équipes, tirage au sort, l'équipe qui perd joue en premier…)
- comment gagner ? (en donnant la bonne réponse, en donnant le premier la bonne réponse , en remplissant une série de critères…).
-comment compter les points ? (1 point par bonne réponse, nombre variable de points selon la difficulté de la question, - 1 point par mauvaise réponse, possibilité de faire un « banco » c'est à dire miser tous ses points sur une question etc.). Penser aussi à déterminer où les points vont être comptabilisés (feuille, tableau, rétro…).
-qu'est-ce qu'on gagne ?. La « clôture symbolique » est importante !

LEÇON 7 : la règle d’un jeu de simulation

Il faut garder à l’esprit un impératif : avoir une règle la plus simple possible… Il convient dons de résoudre les problèmes suivants :

-quel est le tour de jeu ? (les joueurs jouent les uns après les autres, ou en même temps, ou tous la première action en même temps puis tous la deuxième action en même temps…). Quel minutage ? (rien de pire qu’une équipe qui traîne à agir…).

-quelles sont les actions possibles de chaque joueur ? Comment sont-elles matérialisées dans le jeu ? Comment sont-elles résolues ?

-quelle est la répartition des enfants ? (un enfant = un joueur, ou par équipes, ou tous les enfants forment une seule équipe…). Certains enfants participent-ils à l’arbitrage ou à la menée du jeu ? Peuvent-ils se déplacer ?

-quelles sont les interactions entre les joueurs ? Compétition, coopération, négociation… ou neutralité (chacun joue dans son coin).

-quel est le rôle de l’animateur? Arbitre, joueur à part entière, observateur, metteur en scène…

LEÇON 8 : les ingrédients du jeu

Les ingrédients de tous les jeux sont les mêmes, mais leurs combinaisons sont infinies :

- la parole évidemment, pour annoncer son action, pour négocier, pour répondre à une question…
- le papier / crayon : feuille libre, tableau à remplir, liste à cocher, documents ressources, feuille de personnage…
- les dés, pour faire intervenir le hasard. Sachez qu’il existe des grands dés en mousse (idéal pour jeter au sol sans risque), des dés à 4, 8, 10, 20 faces (dans les boutiques spécialisées de jeux), des dés vierges . Pensez aussi aux jetons (type loto) qui peuvent concrétiser les facteurs aléatoires.
- les cartes, à tirer au hasard, à capitaliser, à négocier et échanger, d’aide-mémoire, d’action (chaque carte représente une action possible), à poser (sur un plateau de jeu ou sur une table)…
- le plateau, qui peut être abstrait (type Monopoly) ou réaliste (type Diplomacy), entièrement connu dès le début du jeu ou à construire au fur et à mesure, individuel (pour chaque joueur) ou collectif (pour chaque équipe), intangible ou modifiable par le jeu… pour représenter un espace à parcourir, découvrir, aménager, gérer, contrôler…
- les pions, plus ou moins symboliques, pour montrer une capitalisation (des points par exemple), une occupation d’un espace, une valeur d’échange, une action… Ces pions peuvent être tous identiques ou être différenciés

Aucun de ces ingrédients n’est obligatoire ! Ainsi le Mille Bornes se passe de plateau, Diplomacy se passe de dés, le jeu de l’oie se passe de cartes… Il ne faut conserver que le matériel strictement indispensable au jeu, d’autant que sa fabrication est souvent fastidieuse voire coûteuse.

LEÇON 9 : anticiper la menée : m éthode pédagogique d'animation

Pour un jeu d’émulation ou de simulation, il faut penser aux points suivants pour la menée du jeu :

- quel matériel prévoir et apporter ?
- comment « amener » le jeu dans la séquence pour le présenter à son public comme un prolongement normal ?
- comment organiser son espace de jeu de façon optimale ?
- comment expliquer rapidement les règles ?

-comment répartir le public en équipe ?(si équipe il y a)

- si le jeu doit s’étaler sur plusieurs séances, comment faire le lien entre des séances disjointes ?quel retour au calme en fin de jeu ?

LEÇON 10 : tester et re-tester

Pas de secret : plus vous testerez un jeu, plus il sera viable. Il est arrivé à chacun d'entre nous de découvrir qu'un jeu qu'on croyait parfait sur le papier ne fonctionnait pas aussi bien en réalité. C'est d'ailleurs en le testant que vous vous apercevrez tout de suite des améliorations à apporter et de l'évolution possible de votre jeu

